

Copyright © 2013

XLQuine Gebrauchsanweisung

XL  *Quine*


Demo


Lite

XLQuine

Copyright © 2013

Inhaltsangabe



XLQuine Inhaltsangabe	2
Allgemeinheit	Erreur ! Signet non défini.
Empfehlung	Erreur ! Signet non défini.
Definitionen und Regeln des Spiels.....	Erreur ! Signet non défini.
Funktionen	Erreur ! Signet non défini.
Parameter	Erreur ! Signet non défini.
Erstellung und Verwaltung der Karten.....	Erreur ! Signet non défini.
Korrektur:.....	Erreur ! Signet non défini.
Spielmodus.....	Erreur ! Signet non défini.



XLQuine Gebrauchsanweisung

Allgemeinheit

XL^{Quine} Programm erlaubt Ihnen bis zu 30 Lottokarten gleichzeitig zu folgen, es ist gültig für die "Runde" und/oder für die "Königliche"

XL^{Quine} existiert in Version Demo (1 einzige Karte)  und in Version Lite (10 Karten). 

Dieses Spiel Benötigt ein Tastbildschirm von mindestens 768 X 768 pixels und ein Betriebssystem

Android  oder IOS . Ist entwickelt worden auf eine Platte Samsung Galaxy Tab. 2 10.1 (Android 4.0.4) und ein Ipad (IOS 6.0).

Anmerkung: die Bilder dieser Gebrauchsanweisung können sich nach der Version XL^{Quine} unterscheiden. Jedoch ändern die Prinzipien und die Funktionalitäten nicht. Danke für Ihr Verständnis.

Empfehlung



Wir empfehlen Ihnen, die démo Version einzurichten die ist kostenlos und Sie mit dem Spiel zu gewöhnen und seine Vereinbarkeit mit Ihrem Material zu überprüfen.



Überzeugen Sie sich, daß Ihr Material 2 um 3 Uhr geladet bleibt. Es gibt nicht immer die möglichkeit im Laufen des Spielteils auf zuladen.



Sobald Sie XL^{Quine} gekauft und installiert haben, empfehlen wir Ihnen zuerst auszuüben bevor im Ernst spielen zu gehen, Es wäre schade, das im « Stress» Ihnen nicht gelingt, die Funktionen XL^{Quine} zu beherrschen, selbst wenn es einfach ist.




XL^{Quine} kann Töne ausstrahlen während der unterschiedlichen Spielphasen. Überzeugen Sie sich, dass die Verhältnissen mit Ihren Nachbarn nicht schadet.



Obwohl es leicht ist auf XL^{Quine} mit den Fingerdruck zu spielen, empfehlen wir Ihnen ein Stift zu Benützen.

Definitionen und Regeln des Spiels

XL  funktioniert nach den folgenden Regeln.

Das Quine oder Lotto kann das ganze Jahr gespielt werden

Ein Ausrufer zieht Täfelchen oder Kugeln auf der eine Nummer geschrieben ist. Das die Wahl wirklich zufällig ist, sind Täfelchen oder Kugeln aus einem Rechenbrett oder einem Beutel gezogen. Sobald der Ausrufer die Nummer gezogen hat, schreit er die Nummer in klarer und hörbarer Stimme von allen.

Jeder Teilnehmer kauft oder bekommt am Anfang Nummernkarten. Die Karten sind gültig für die ganze Dauer des Lottos. Auf jede Karten sind drei Reihen in der Höhe und neun in der Breite. Auf jeder Breitenreihe befinden sich fünf Zahlen aus der Folge von 1-90, vier Felder bleiben leer. Das um zu sagen, dass jede Karten fünfzehn Nummern anzeigen.


Ab dem Zeitpunkt das der Ausrufer die Bekannte Zahl gezogen hat, Jeder, der eine angesagte Zahl auf seine Karte hat, bedeckt diese Zahl.

Dann gibt es eine neue Gang und so weiter, bis einer der Teilnehmer gewonnen hat.

Auf jeder Breitenreihe befinden sich fünf Zahlen, wer zuerst eine Breitenreihe besetzt sagt man « Quine », wen eine zweite Breitenreihe besetzt sagt man « doppelquine », wenn die drei Breitenreihe voll sind, sagt man « Karton ». Gemäss Spielregeln wer zuerst eine Quine, doppelquine oder Karton hat, gewinnt mehr oder weniger wichtigen Preise traditionsgemäss kann es manchmal auch zum Beispiel ein Schwein, Gutscheine oder Reisen sein.

Dieses Spiel mit Karten wird aber auch beschreibt Quine oder **Rifle** entsprechend die Gegend.

Die « Königliche » wird auf dieselbe Weise gespielt aber mit anderen Karten. Nur die drei Bedeckten Breitenreihen erlauben einen Gewinn.

 Entdecken Sie niemals ihre Karten, bevor der Ausrufer es sagt. Es ist nicht selten (gemäss Regionen) dass der Ausrufer beschliesst noch eine zusätzliche Nummer zu ziehen. Wenn der Spieler während dieser Gang drei Linien besetzt, sagt man, Jackpot.

Einstellung

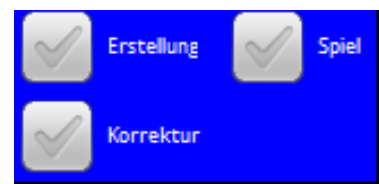
Parameter

Bei der Öffnung von **XLQuine**, ein Fenster scheint, das man Kopfzeile Fenster nennen [Fig.1], erlaubt Ihnen Parameter festlegen von **XLQuine** Wie Sie wollen. Die Sprache und ob Sie Rechtshänder oder Linkshänder sind, mit oder ohne unterschiedliche Töne, die während unterschiedliche Phasen von Spiel ausgestrahlt werden, Hilfe zu erhalten, dann nach ihren Wünschen das Spiel entweder in der Spielmodus « Rundfahrt » oder in dem Spielmodus « Königlich » oder die Anwendung einfach zu schliessen.



Figur 1

Durch einen Klick auf das Icon **Karte Test erfüllen** können Sie Nummern in ihren Karten zuweisen und Testen.



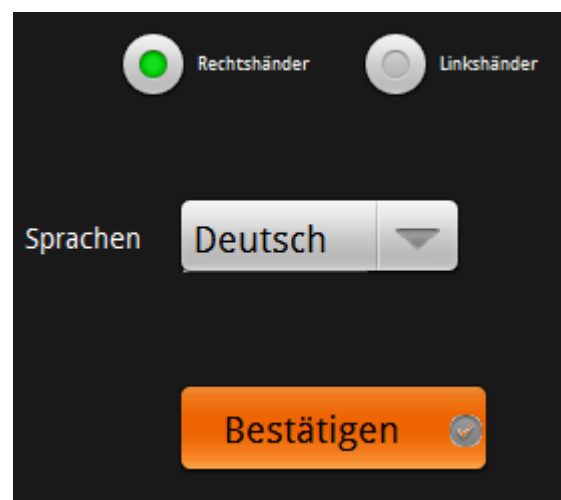
Die Felder, die anzustreichen sind, geben Ihnen jederzeit an, in welche Spielmodus Sie sind. Die Betriebsart des Spieles « Rundfahrt » und «Königlich » sind identisch, deswegen werden wir nur das Spiel « Rundfahrt » durchsehen.

XLQuine ist mehrsprachig und ist für die Linkshändig oder Rechtshändig. Um diese Parameter zu ändern, klicken Sie auf das

Icon **DE-R**.

i Der Wortlaut von das Icon gibt Ihnen die ausgewälte Sprache an sowie den Sinn des Spieles FR für Franzosen und D oder G für Rechtshänder oder Linkshänder. Wählen Sie die gewünschten Optionen dann machen Sie Ihre Auswahl und klicken Sie auf «Bestätigen».

i **XLQuine** Wird sich an ihre Auswahl erinnern während seiner nächsten Öffnung.






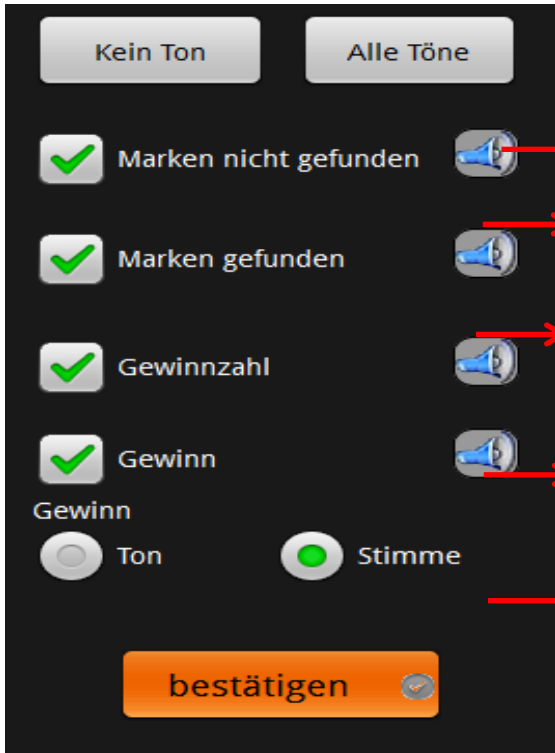
Sobald Sie beginnen Ihre Karte zu erstellen, können Sie diese Einstellung nicht mehr ändern.

XLQuine

kann verschiedene Töne aussenden. Um auszuwählen, klicken Sie auf das Icon



der Lautsprecher kann  wenn die letzte Auswahl war «kein Ton».



Icon für schnelle Auswahl

Strahlt ein Geräusch aus, wenn die Marke die ausgerufen worden nicht gefunden sind.

Strahlt ein Geräusch aus, wenn sich das Fenster Gewinnzahl öffnet.

Strahlt ein Geräusch aus, wenn Sie Gewinnen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl



Klicken Sie auf einen der Lautsprecher und Sie werden dann während die unterschiedlichen Phasen des Spieles den Ton hören.



XLQuine Wird sich an ihre Auswahl erinnern während seiner nächsten Öffnung. Sie können Jederzeit auf diesen Bildschirm zurückkehren, um Ihre Auswahl zu ändern.




Wenn Sie nichts hören, Ihr Material ist vielleicht in der diskreten Weise oder in der Stille Weise eingestellt.

Erstellung und Verwaltung der Karten

XL^{Quine} Parameter sind eingestellt, wir können anfangen.

Klicken Sie auf das Icon  für das Spiel zu öffnen.


 Das Spiel «Rundfahrt» ist durch blaue Farbe und durch den Kleinen Schornsteinfeger identifiziert, das «königliche» Spiel ist mit grüne Farbe und der Marienkäfer identifiziert.


In diesem Fenster die wir «Karten» nennen, gibt es mehrere Icon und weitere Informationen zur Verfügung.

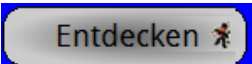


Figur 2.


Das Icon  ermöglicht die Erstellung Ihren Karten.

Das Icon  ermöglicht Ihnen Karten hinzuzufügen während des Spiels oder wenn Sie Karten vergessen haben.

Das Icon  gibt die Anzahl der registrierten Karten und ermöglicht Ihnen das Aufladen (Schliessung des Programms infolge einer Falsche Manipulation, Batterieschaden, etc...)

Das Icon  wird Ihnen erlauben, ihre Karten entdecken am Ende einer Runde.

Die anzustreichenden Felder Quine, Doppelquine oder Karton zeigt ihnen die Preise an während des Rundes, Wenn Sie gewonnen haben XL^{Quine} streicht die Felder « Quine » dann « Doppelquine » und « Karton ».

 Wenn eine andere Person gewinnt, dann müssen Sie selbst die betroffenen Felder in XL^{Quine} anstreichen, ob eine oder mehrere Preise erhalten worden.

Nur dieses Feld unterscheidet sich zwischen die Spielen Rundfahrt und Die Königliche, in der Königliche nur die Preise im Karton oder Jackpot sind verfügbar (sieh Regeln und Definition des Spieles). Auf Grund dieser Tatsache sind die Felder Quine und doppelquine angestrichen und sind im schreibgeschützt.

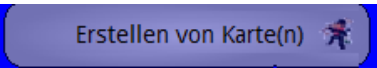


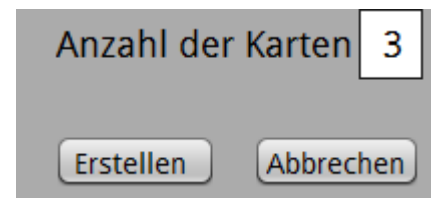
In diesem Fenster erscheinen ihre Karten, sobald Sie die Erstellung gemacht haben. Erscheinen Die Nummern 1,2,3, n, 30 das sind die sequenziell Nummern gemäss Eingabe ihrer Karten. Unten erscheinen die Einzel Nummern die Sie erfassen haben.





Wenn Sie auf sequenziell Nummer (1,2,3,n,30) klicken, stellt sich die entsprechende Karte im unteren Bildbereich und die Zahlen werden Rot. Die Karte Nr. 3 wird angezeigt (siehe Figur 3)

Karte Nr.		34i9						
1		22		43	50			88
	15	24		44	56	64		
			39	48	57	69		90

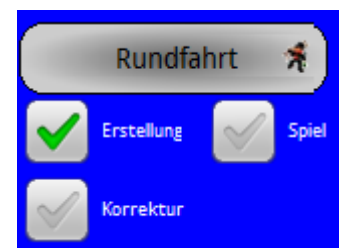
Klicken Sie weiter auf  und geben Sie die Anzahl der Karten die Sie gekauft haben. Dann bestätigen Sie Ihre Wahl durch ein klicken der Schaltfläch «Erstellen». In unserem Beispiel 3 Karten.



3 Leere Karten sind erstellt. 2 Fenster werden geöffnet. Einer der beiden ermöglicht die Visualisierung Ihre Karten und die zweite ist die Tabelle der Marken. Es ermöglicht Ihnen die Zahlen zuordnen auf Ihre Karte und wann Sie im Spielmodus sind können Sie im  die Marken anzeigen die vom Ausrufer gerufen sind.

 Das Fenster für Rechtshänder befindet sich rechts untern des Bildschirm und für Linkshänder befindet es auf der linken Seite des Bildschirm (siehe Einstellung)

  Zeigt Ihnen an, dass Sie in der Spielmodus Erstellung sind.

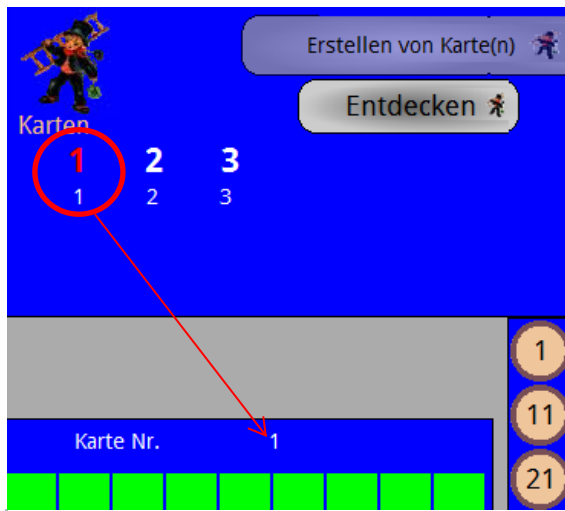




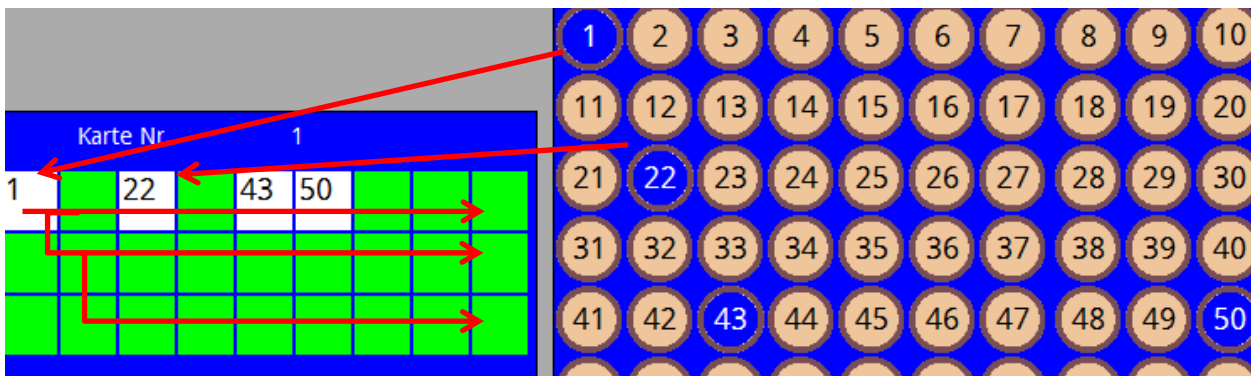
Figur 3.

Zurück zu der Erstellung unserer 3 Karten...

Drücken Sie auf die Nummer 1 und wählen Sie die erste Karte



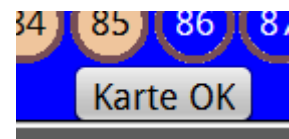
Dann drücken Sie auf die Marken entsprechend Nummern Ihrer ersten Karte in der Richtung von links nach rechts und von oben nach unten.




XLQuine stellt die Nummern auf Ihre gewählte Karte.

XLQuine benachrichtigt Sie, wenn Sie 2 Zahlen erfassen auf die gleiche Linie und hebt dann diese letzte Eingabe auf.

Gehen Sie weiter so, bis ihre 15 Nummern erfasst sind. Wenn Sie fertig sind, das Feld «Karte OK» wird aktiv sein. Bestätigen Sie Ihre Zahlen und drücken Sie auf Taste OK.

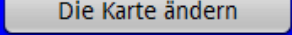


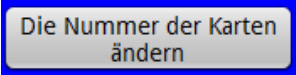
XLQuine wird die Marken Tabelle zurücksetzen und wird die zweite Karte auswählen, warten bis Eingabe seiner Nummer und so weiter bis zur letzten Karte. Wenn Sie Ihre letzte Karte rechtswirksam machen werden, XLQuine wird das Spielmodus aktivieren und wird Sie darüber informieren mit diese Meldung «das Spielmodus ist aktiviert». Sie werden bereit sein zu spielen.

Wenn Sie die Taste « Karte OK », XLQuine speichert Ihre Karte und erwähnt die Anzahl von der Karte die Sie erfassen haben. 

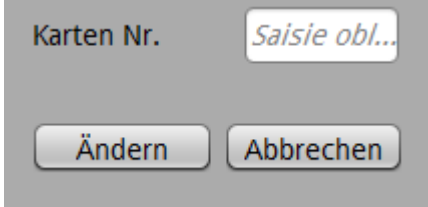
Korrektur


Es ist möglich wenn Sie Ihre Zahlen eingeben haben und auf versehen das Sie die falsche Zahlen drücken, kein Problem, **drücken Sie wieder auf die falsche Zahl.** XLQuine **wird es löschen** und dann können Sie wieder die Richtige Zahl erfassen.

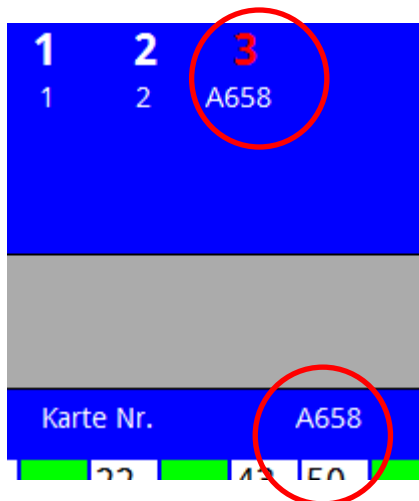
Wenn Sie wirklich verloren sind, drücken Sie auf  Alle ausgewählten Karten Nummern werden gelöscht und Sie können es wieder erfassen.

Es ist nützlich, jede ihrer Karten die Sie erfasst haben mit seiner einzigen Nummer zu identifizieren. Um dies zu tun, drücken Sie das Feld. 

Das folgende Fenster öffnet sich, Geben Sie die Nummer über die Tastatur ein und bestätigen Sie mit Ändern.





 Wenn Sie «OK», drücken, XLQuine speichert Ihre Kartennummer.




Die dritte Karte, die Sie erstellt haben hat die Nummer A658. Diese Nummer wird Ihnen nützlich sein, wenn Sie Gewinne, müssen Sie Ihre Karte dem Controller präsentieren.

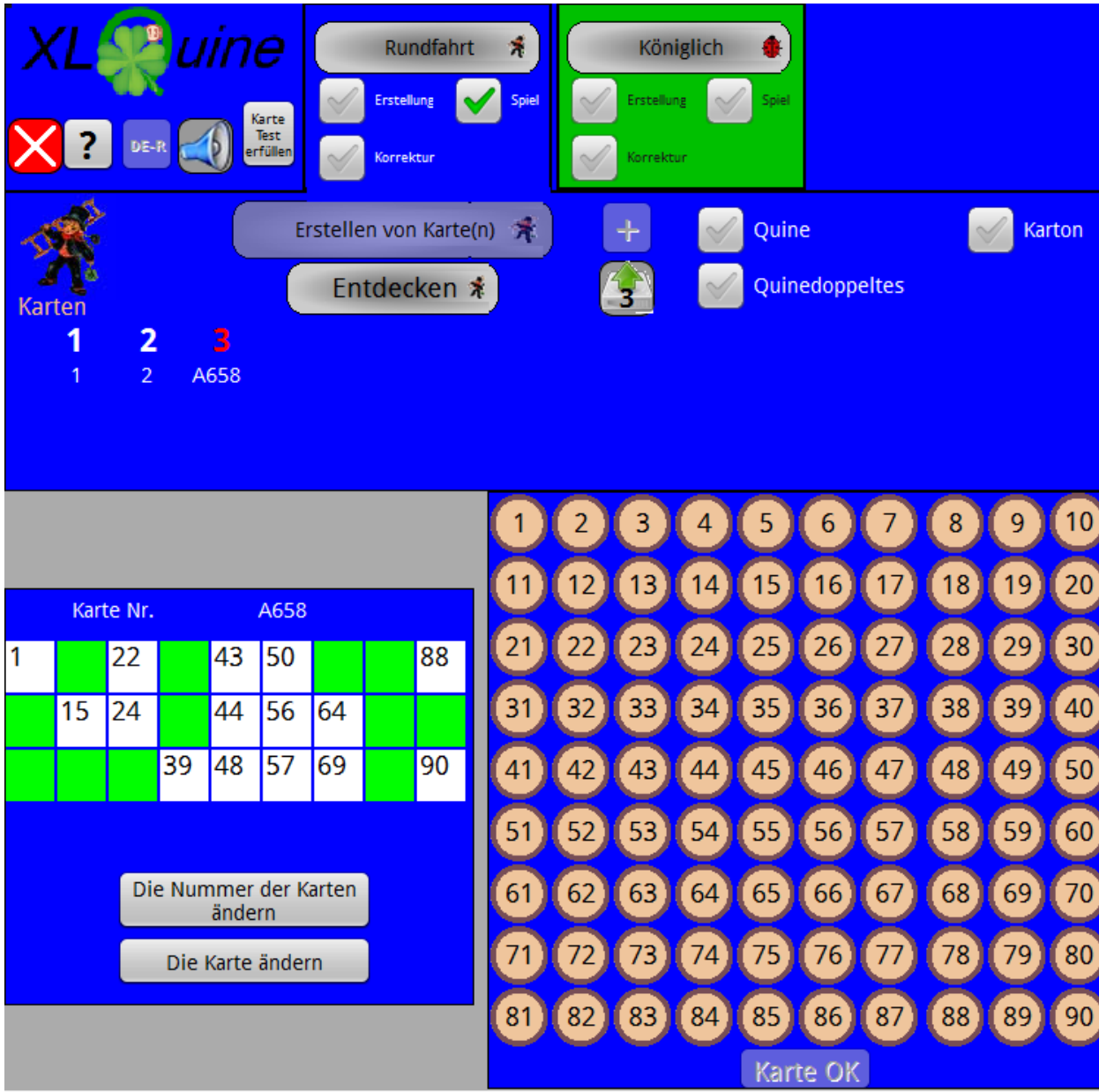
Wenn Sie gewinnen, XLQuine wird Ihnen mitteilen die Gewinn Karte oder Karten (wenn es mehrere gibt) und Präzisiert ihre sequenziell Nummer (3) und ihre eindeutige Nummer (A658).

 Es ist empfohlen, die Karten in der Reihenfolge der Eingabe zu halten. Es wird leichter sein sie wiederzufinden...


 XLQuine prüft jeden Eintrag der einzig erfassten Nummer. Wenn es nicht der Fall ist, kommt eine Fehlermeldung dass es doppelt ist und XLQuine lehnt es ab.

Spielmodus


Alle Ihre Karten wurden abgeschlossen und  Hat Ihnen angekündigt, dass Spielmodus aktiviert ist. Sie sind bereit zu spielen.H




Karte Nr.		A658							
1		22		43	50				88
	15	24		44	56	64			
			39	48	57	69			90

 In diesem Zustand (Spielmodus aktiviert und keine Nummer zugerufen) können Sie noch ziemlich viele Sache machen, nämlich:

Karten erstellen, Karten aufladen oder Ihre Spiel Entdecken. Obwohl es nicht viel bringt in diesem Moment des Spieles, es gibt die Möglichkeit die zusätzlichen Karten zu entdecken und Neue Karten hinzuzufügen, drücken Sie auf

das Icon  und dann die Nummern erfassen.

Diese Betriebsart gestattet Ihnen, immer wenn Sie Ihr Spiel entdecken, alle Ihre Karten neu zu erstellen, die letzte wieder aufzuladen oder neue hinzuzufügen. Für jede dieser Operationen,  wird darum bitten Ihre Wahl zu bestätigen.



Sobald die erste Nummer angeschrien wurde und Sie auf die entsprechende Marke drücken, aus Sicherheitsgründen **XLQuine** deaktiviert er diese drei Funktionen.

The screenshot shows the XLQuine game interface. At the top left is the logo. Below it are icons for a red 'X', a question mark, 'DE-R', a speaker, and 'Karte Test erfüllen'. To the right are two main game modes: 'Rundfahrt' (with a hiker icon) and 'Königlich' (with a crown icon). Each mode has checkboxes for 'Erstellung', 'Spiel', and 'Korrektur'. The 'Rundfahrt' mode has 'Erstellung' and 'Korrektur' checked, while 'Spiel' is not. The 'Königlich' mode has 'Erstellung' and 'Korrektur' checked, while 'Spiel' is not. On the far right, a yellow box displays 'Nr. für quine' with the number '22' in red. Below these are buttons for 'Erstellen von Karte(n)' (with a hiker icon), '+', 'Quine', 'Karton', and 'Entdecken' (with a hiker icon). There are also checkboxes for 'Quinedoppeltes' and 'Karton'. A 'Karten' section shows three cards: '1' (number 1), '2' (number 2), and '3' (number A658). The main part of the interface is a 10x10 grid of numbers from 1 to 90. Some numbers are highlighted in blue (1, 2, 3, 5, 17, 23, 35, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90). To the left of the grid is a card grid for 'Karte Nr. A658' with a 3x8 grid of numbers: 1, 22, 43, 50, 88 in the first row; 15, 24, 44, 56, 64 in the second row; 39, 48, 57, 69, 90 in the third row. Below the card grid are buttons for 'Die Nummer der Karten ändern' and 'Die Karte ändern'. At the bottom right of the number grid is a 'Karte OK' button.

Wenn der Ausrufer die Nummern eine nach anderen zuruft und Sie die entsprechenden Marken decken. Die Felder werden dann rot.

Ab der Moment, dass nur ein Nummer übrig bleibt und um einen Gewinn zu erhalten (Quine, doppelquine, Karton oder Jackpot) öffnet sich das Fenster und zeigt Ihnen die Zahlen.



Je nach dem Rhythmus des Spieles (es kommt darauf an mit Welche Geschwindigkeit der Ausrufer die Nummern Schreit) und selbst wenn **XLQuine** schnell ist, ist es empfohlen zu schreien wenn Sie gewinnen und dann auf die entsprechenden Marken zu drücken.



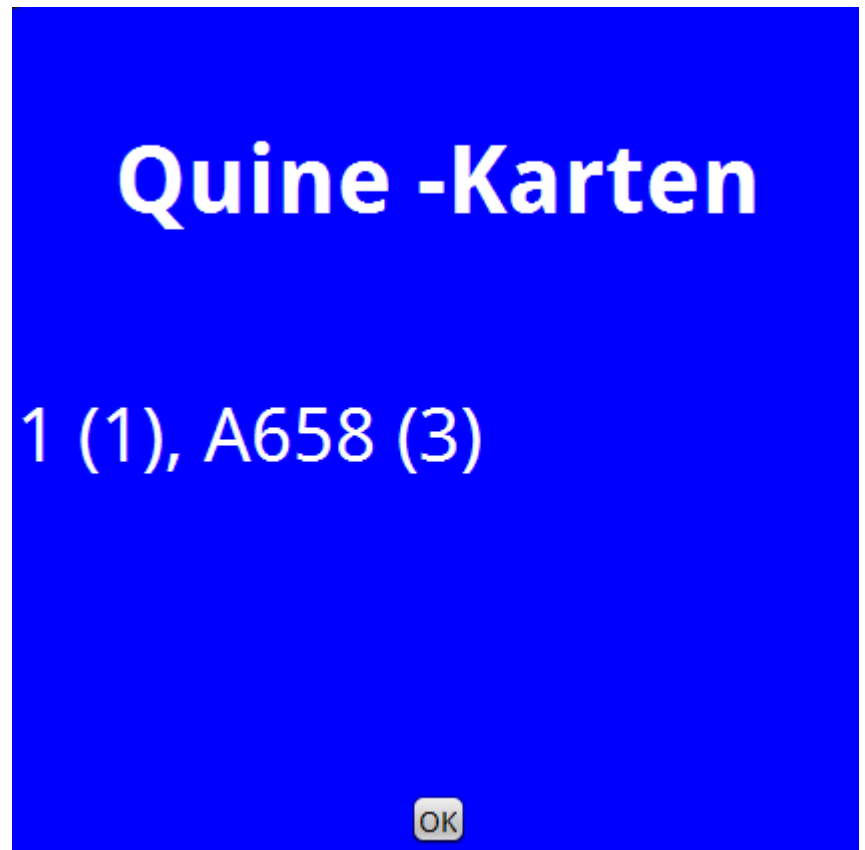
Wenn Sie die falschen Marken drücken, können Sie wieder auf die gleiche Marken drücken und die entsprechenden Felder entdecken.



Wenn Sie dieser Fehler machen **XLQuine** kündigt Ihnen ein Gewinn an, dann müssen Sie die angestrichen Feld Quine, doppelquine oder Karton selbst deaktivieren.



Wenn Sie einen Gewinn erhalten, **XLQuine** wird es Ihnen ankündigen, und wird dieses Fenster anzeigen. Dann müssen Sie Ihre Karte finden (diejenige, die Sie gekauft haben) um Sie dem Kontroller zeigen zu können.



Wir wünschen Ihnen viele Runde im Gesellschaft **XLQuine** und viele Gewinne.

Société Xlquine

Route de la gare 13

CH-1321 Arnex-sur-Orbe

Courriel : Infos @xlquine.com

Site : www.xlquine.com